MANUEL D'INSTRUCTIONS

S.T.A.L.K.E.R.

SHADOW OF CHERNOBYL

ИНСТРУКЦИЯ

правила нахождения на режимных и особо режимных территориях

С правилами ознакомлен

Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes; succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation. Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, troubles de la vision, contraction des yeux ou des muscles, troubles de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

TABLE DES MATIÈRES

Histoire de Tchernobyl 2

Démarrage 4

Configuration requise 4

Commandes 5

Vidéo 6

Audio 8

Écran de jeu 10

Armes 12

PDA 14

Marchander et discuter 15

Vue d'ensemble du jeu 16

Amis et ennemis 16

Multijoueur 17

Rangs 17

Démarrage de la partie 21

Crédits 22

Accord de licence 26

Garantie limitée 27

Assistance clientèle 32

HISTOIRE DE TCHERNOBYL

S.T.A.L.K.E.R est un jeu de combat tactique à la première personne dont l'action se déroule dans les terres irradiées de la Zone. Cette zone défigurée et dangereuse, née des ruines de la centrale nucléaire de Tchernobyl, abrite des erreurs de la nature, des restes d'humanité et un Mercenaire, un Stalker luttant pour découvrir un passé trouble, tandis que la Zone tente de protéger un avenir terrible.

LE PREMIER ACCIDENT 26/04/1986

"Je me souviens encore de cette nuit, j'avais 4 ans et je vivais avec mes parents et ma nounou, Sonia, dans une vieille ferme à quelques kilomètres à l'est de Pripyat. Cette nuit-là, mon cousin Sasha était resté avec nous car l'oncle Mishka et la tante Tanya devaient se rendre à Kiev pour le week-end. Peu après minuit, nous avons été réveillés par Burek, notre chien-loup. Le pauvre aboyait comme un fou et tirait sur sa chaîne. Sasha et moi nous sommes levés et habillés et nous sommes sortis voir ce qui faisait aboyer Burek. Alors que nous traversions la cour, vers le nord-ouest, le ciel était éclairé par une succession d'explosions courtes et brillantes. On s'est arrêtés et quelques secondes plus tard, on a entendu le grondement faible de plusieurs explosions, comme dans les films de guerre. On a couru vers la maison en criant : "C'est la guerre, c'est la guerre. Les Ricains nous bombardent !" Mes parents ont mis du temps à nous calmer, et une fois endormis, nous nous sommes mis à rêver des batailles héroïques que nous aurions livrées contre les envahisseurs."
Kostya Kirilov, chercheur en biologie, témoin de l'accident du 26/04/1986.

"Un accident a eu lieu à la centrale de Tchernobyl et l'un des réacteurs a été endommagé. Des mesures sont prises pour réparer les dégâts occasionnés par l'accident. Les personnes touchées reçoivent de l'aide. Une commission gouvernementale a été mise en place."

Chaîne publique de Moscou, journal de 9h00, lundi 28/04/2006.

Le samedi 26 avril, à 1h23, un test programmé dans le réacteur n°4 de la centrale nucléaire Lénine a entraîné une explosion nucléaire qui a contaminé une zone immense et produit un nuage nucléaire soufflant sur l'Ukraine, la Biélorussie et la Russie ainsi que sur l'Europe orientale et occidentale, la Scandinavie, le Royaume-Uni et même jusqu'à l'est des États-Unis. Ce fut la pire catastrophe de l'histoire du nucléaire et les conséquences sociales, politiques et financières furent désastreuses.
Il aura suffi d'une simple erreur des opérateurs et d'une expérience de routine pour contrôler le système de refroidissement d'urgence. Ces deux évènements anodins ont entraîné une intense surchauffe du cœur du réacteur, la création d'oxyhydrogène volatile et une explosion qui a répandu des substances radioactives sur une zone immense, enflammant tout sur leur passage.
Les zones dans les alentours immédiats furent évacuées rapidement. L'urgence était telle que plus de 60 000 personnes dans un rayon de 30 kilomètres autour de l'accident quittèrent les lieux sans savoir qu'ils n'y reviendraient jamais.

Au cours des années, les visiteurs ont pu remarquer à quel point une ville abandonnée pouvait paraître fantomatique, comme si les gens attendaient dans une salle voisine pour y revenir. Avec le temps, des théories sur les raisons de l'accident sont apparues, toutes plus folles que les autres. Mais la nuit et les semaines qui suivirent l'accident, une seule histoire circulait : une histoire tragique sur les relations Est/Ouest et sur les dangers de l'énergie nucléaire. Toute une génération n'avait qu'un mot sur les lèvres : Tchernobyl.

LE SECOND ACCIDENT 13/04/2006

"Des rapports relatant une explosion dans la région de Tchernobyl ont de nouveau semé la terreur hier soir. Presque vingt ans après l'accident de 1986, les agents officiels ukrainiens nient que les mesures de sécurité en place sont en cause."

Extrait d'un journal, jeudi 13/04/2006

Le second accident, lorsqu'il a eu lieu, était encore plus surprenant que le premier. Parmi tous les scientifiques internationalement reconnus impliqués dans le nettoyage de Tchernobyl, aucun n'aurait pu prévoir que le moindre grondement puisse se produire à l'intérieur de l'imposant sarcophage en béton enveloppant le réacteur n°4. Ne pas prévoir, cependant, ne veut pas dire ne pas arriver, et l'explosion, lorsqu'elle a bouleversé les premières heures du jour, a simplement montré à quel point le tombeau recouvrant les peurs de Tchernobyl était fragile. Si la première explosion a marqué la fin de l'Union Soviétique et de la guerre froide, la seconde marque le début de quelque chose d'encore plus terrifiant. Les effets immédiats de l'explosion ont été difficiles à observer, encore plus à comprendre, mais au fil des ans, la Zone entourant Tchernobyl a commencé à attirer un groupe de gens persuadés de trouver la richesse dans les terres ravagées. Ces gens, venus de tous horizons, étaient connus sous le nom de Stalkers.

LE JEU 16/06/2012

"... les Mercenaires locaux, connus par beaucoup sous le nom de Stalkers, ne sont pas tolérés par cette administration. Les réponses détaillées dans ce rapport ont pour but de ralentir, réduire et finalement éliminer leur efficacité dans notre juridiction."

Analyse Officielle de la Zone, commissionnée le 16/06/2012

Les étendues radioactives de la Zone représentent des dangers inconnus du monde extérieur. Là où la mutation est monnaie courante, comment juger de ce qui est normal ? Là où la science est distordue, comment juger de ce qui est vrai ? La survie est le but de tout être vivant sur ce territoire désacralisé, mais chaque homme, chaque femme, chaque créature doit choisir son propre moyen de survie. En tant que Stalker, vous vous réveillerez sans aucun souvenir de votre passé et avec peu d'espoir sur votre avenir. Il vous faudra survivre, mais après ? Cèderez-vous à l'envie de tuer Strelok, une silhouette dont la présence fantomatique rôde dans votre subconscient ? Dénicherez-vous les précieux artefacts, transformés par la Zone en objets uniques, désirables et souvent dangereux ? Ou découvrirez-vous autre chose... ce pourquoi l'homme a créé l'enfer ?

DÉMARRAGE

INSTALLATION DU JEU

Pour installer S.T.A.L.K.E.R, insérez le DVD de S.T.A.L.K.E.R dans le lecteur DVD. L'installation doit démarrer automatiquement. L'assistant d'installation vous guidera tout au long du processus d'installation. Lorsqu'on vous le demandera, entrez le numéro de série et toutes les informations requises.
Si l'assistant d'installation ne démarre pas automatiquement, utilisez Windows® Explorer pour localiser votre lecteur DVD et cliquez deux fois sur le fichier nommé Setup.exe.

DÉSINSTALLATION DU JEU

Pour désinstaller S.T.A.L.K.E.R, cliquez sur Démarrer>Programmes>THQ> S.T.A.L.K.E.R> Désinstaller S.T.A.L.K.E.R.
Sinon, cliquez sur Démarrer>Paramètres>Panneau de configuration et cliquez deux fois sur Ajouter ou supprimer des programmes. Défilez vers le bas et sélectionnez S.T.A.L.K.E.R.. Cliquez sur le bouton Supprimer pour lancer l'assistant. L'assistant vous guidera tout au long du processus de désinstallation.

DÉMARRAGE DU JEU

Pour démarrer ou recommencer le jeu, cliquez sur Démarrer>Programmes>THQ> S.T.A.L.K.E.R. – Shadow Of Chernobyl -> S.T.A.L.K.E.R. Sinon, cliquez deux fois sur l'icône S.T.A.L.K.E.R sur le bureau.
Pour démarrer une nouvelle partie, cliquez sur Nouvelle partie. Pour charger une partie sauvegardée, cliquez sur Charger partie et sélectionnez la partie désirée.

CONFIGURATION REQUISE

COMPOSANT	MINIMUM	RECOMMANDÉE
Système d'exploitation	Microsoft® Windows® 2000	Microsoft® Windows® XP
Processeur	Intel Pentium 4 2 GHz / AMD XP 2200+	Intel Core2 Duo E6400 / AMD Athlon 64 X2 4200+
Mémoire (RAM)	512 Mo	1 Go
Disque dur	10 Go	10 Go
Carte graphique	NVIDIA® GeForce™ 5700 / ATI Radeon® 9600 / 128 Mo / DirectX® 9c	NVIDIA® GeForce™ 7900 / ATI Radeon® X1850 / 256 Mo / DirectX® 9c
Lecteur CD / DVD	DVD-ROM	DVD-ROM
Carte son	Compatible DirectX® 9	Compatible DirectX® 9
Connexion Internet / LAN pour jouer	64 Kbps en émission pour jouer / 512 Kbps pour accueillir 8 joueurs	64 Kbps en émission pour jouer / 512 Kbps pour accueillir 8 joueurs

COMMANDES

Vous pouvez les modifier depuis l'onglet Commandes dans le menu Options

ACTION	TOUCHE PAR DÉFAUT	DESCRIPTION
Gauche	Flèche gauche	Regarder à gauche
Droite	Flèche droite	Regarder à droite
Haut	Flèche haut	Regarder en haut
Bas	Flèche bas	Regarder en bas
Avant	Z	Avancer
Arrière	S	Reculer
Pas vers la gauche	Q	Marcher vers la gauche
Pas vers la droite	D	Marcher vers la droite
Sauter	Espace	Sauter
S'accroupir	Ctrl gauche + Maj gauche	Passer en douce
S'accroupir	Ctrl gauche	S'accroupir
Sprinter	X	Courir en avant
Jeter un regard à gauche	A	Se pencher à gauche
Jeter un regard à droite	E	Se pencher à droite

ARMES ET ÉQUIPEMENT

ACTION	TOUCHE PAR DÉFAUT	DESCRIPTION
Changer d'arme	1-6	Sélectionner une arme
Changer de type de munitions	Y	Changer de type de munitions
Sélectionner l'arme suivante	Molette de la souris	Sélectionner l'arme suivante
Sélectionner l'arme précédente	Molette de la souris	Sélectionner l'arme précédente
Tirer	Bouton gauche de la souris	Tirer avec une arme
Zoom	Bouton droit de la souris	Zoom avant/arrière
Recharger	R	Recharger l'arme
Lance-grenades	V	Sélectionner le lance-grenades (disponible avec certaines armes)
Mode de tir suivant	0 (zéro)	Afficher le mode de tir suivant
Mode de tir précédent	9	Afficher le mode de tir précédent
Inventaire	I	Ouvrir la fenêtre de l'inventaire
PDA (Mission en cours)	P	Activer le PDA
Carte PDA	,	Afficher la carte de la Zone sur votre PDA
Contacts PDA	H	Afficher l'onglet des contacts sur votre PDA
Lampe de poche	L	Activer la lampe de poche
Vision nocturne	N	Activer le mode vision nocturne
Bandage rapide	$	Soigner rapidement les blessures bénignes et le saignement
Kit médical rapide	^	Soigner rapidement les blessures plus graves
Jeter les armes	G	Jeter les armes
Utiliser	F	Utiliser l'objet sélectionné

COMMANDES DIVERSES

Action	Touche par défaut	Description
Pause	PAUSE	Mettre la partie en pause
Capture d'écran	F12	Faire une capture d'écran de la partie
Quitter	Échap	Quitter la partie

COMMANDES MULTIJOUEURS

Action	Touche par défaut	Description
Artefact	7	Équiper l'artefact sélectionné
Scores	TAB	Afficher la fenêtre des scores
Chat	, (virgule)	Afficher la barre de chat public
Chat en équipe	. (point)	Afficher la barre de chat en équipe
Menu Marchander	B	Afficher le menu Marchander
Menu Apparences	O	Afficher le menu Apparences
Menu Équipe	U	Afficher le menu Équipe
Commencer le vote	F5	Commencer une session de vote
Voter	F6	Soumettre le vote
Voter "Non"	F7	Appuyer sur la touche pour voter "Non"
Voter "Oui"	F8	Appuyer sur la touche pour voter "Oui"
Message vocal (1)	C	Lire un message vocal prédéfini
Message vocal (2)	Z	Lire un message vocal prédéfini

VIDÉO

Pour modifier les paramètres d'affichage, cliquez sur l'onglet Vidéo dans la fenêtre des options.
L'écran vidéo contient les options suivantes :

RENDU :

Éclairage statique : grâce au rendu DX8

Éclairage dynamique des objets : grâce à DX9 avec éclairage statique (light mapping)

Éclairage dynamique complet : grâce à DX9 avec éclairage dynamique complet

Paramètres de qualité : choisissez le paramètre de qualité vidéo prédéfini adapté à votre système. Les paramètres de qualité vidéo supérieure nécessitent un système plus puissant.

Résolution : choisissez la résolution d'écran adaptée à votre système. Une résolution d'écran plus élevée nécessite un système plus puissant.
Cette option affiche seulement les résolutions disponibles sur votre ordinateur.

Gamma : utilisez le curseur pour régler la correction gamma.

Contraste : utilisez le curseur pour régler le contraste.

Brillance : utilisez le curseur pour régler la brillance de l'écran.

Plein écran : passez du mode Plein écran au mode Fenêtre

Le bouton Avancé vous mène à une liste d'options vidéo avancées. Il est vivement conseillé de conserver les options par défaut.

Distance de vision : changez la distance maximum de laquelle le joueur verra.

Détail des objets : changez le niveau de détails (nombre de polygones) des objets.

Densité de l'herbe : activez la densité de l'herbe affichée.

Détail des textures : changez la qualité de la texture.

Filtrage des textures : activez le filtrage des textures.

Anticrènelage : activez le lissage graphique.

Ombrage : activez cette option pour donner une ombre à tous les objets au soleil, désactivez-la pour donner une ombre aux objets seulement quand ils sont éclairés par des sources de lumière dynamique.

Ombre de l'herbe : activez l'ombre de l'herbe.

Distance d'éclairage : changez la distance de visibilité des sources de lumière.

PNJ avec lampe de poche : activez cette option si vous voulez que les personnages contrôlés par l'ordinateur utilisent des lampes de poche.

Distance des particules : changez la distance de visibilité des particules.

Synchronisation verticale : activez / désactivez la synchronisation verticale.

Fréquence 60Hz : activez la fréquence 60Hz.

Pour appliquer tous les changements, cliquez sur le bouton Utiliser. Pour annuler les changements, cliquez sur Annuler.

AUDIO

Pour régler les options audio, cliquez sur l'onglet Audio dans la fenêtre des options. L'écran audio contient les options suivantes :
Volume : utilisez le curseur pour régler le volume des effets sonores.

Volume de la musique : utilisez le curseur pour régler le volume de la musique.

Qualité audio : cliquez sur les flèches pour choisir l'un des paramètres de qualité audio disponibles.

EAX : activez cette option pour utiliser la technologie audio 3D Environmental Audio Extensions (EAX) sur les cartes son compatibles.

Pour appliquer tous les changements, cliquez sur le bouton **Utiliser**. Pour annuler les changements, cliquez sur **Annuler**.

JEU

DIFFICULTÉ :
Débutant
Stalker
Vétéran
Maître

La difficulté du jeu dépend du temps que met le joueur à être tué et du nombre d'objets utiles à trouver dans le jeu.

Afficher le réticule : activez / désactivez le réticule.
Réticule dynamique : activez le réticule à changement dynamique.

Afficher l'arme : activez l'affichage des armes dans la partie.

Distance cible sur le réticule : activez l'indicateur "distance de la cible" (sous le réticule).

Identification de PNJ : affichez les informations sur la cible sous le réticule (son nom, son clan, son attitude envers le joueur).

COMMANDES

Souris inversée : inversez les commandes de la souris.

Sensibilité de la souris : réglez la sensibilité de la souris.

SOUS-RUBRIQUES DES ACTIONS :

Direction : les boutons pour déplacer le réticule.

Mouvement : les mouvements du joueur dans la zone : se déplacer, faire un pas de côté et sauter.

Arme : gestion de l'artillerie : sélectionner, recharger, zoomer, etc.

Inventaire : gestion du matériel du joueur : regarder dans l'inventaire, changer de PDA, de jumelles à vision nocturne, etc.

Général : mettre la partie en pause, utiliser les objets, etc.

Multijoueur : gestion des possiblités multijoueurs : accèder à la boutique, voter, etc.

ÉCRAN DE JEU

ÉCRAN PRINCIPAL

1. Minicarte
2. Indicateur de statut
3. Argent possédé (Multijoueur)
4. Effectif total de chaque équipe (Multijoueur)
5. Nombre de munitions disponibles pour l'arme utilisée
6. Attitude du joueur : marchant, courant, rampant, volume des sons produits, visibilité du joueur par l'ennemi.
7. Niveau de santé et d'armure.
8. Arme utilisée.

MINICARTE

Dans le coin supérieur gauche de la fenêtre principale du jeu, vous verrez une carte. Deux flèches pointes vers le nord (bleue) et le sud (rouge). Les personnages proches dont le PDA est allumé sont également indiqués sur la carte. Faites attention à la couleur du marqueur car elle correspond à l'attitude du personnage envers vous. Tous les marqueurs que vous aurez indiqués sur la carte de votre PDA seront également visibles. Une icône bleue apparaît sous la minicarte dès que vous recevez des données sur votre PDA. Cela peut être une nouvelle mission ou la confirmation qu'une mission a été accomplie.

INDICATEUR D'ATTITUDE ET DE FURTIVITÉ

Dans le coin inférieur gauche de l'écran, vous verrez l'indicateur d'attitude. La silhouette change selon vos actions et la manière dont vous vous déplacez : marchant, courant, accroupi, etc. Vous verrez une barre verticale de chaque côté de l'indicateur d'attitude. La première est un indicateur de bruit qui devra rester bas si vous voulez prendre quelqu'un par surprise. La barre de droite est un indicateur de visibilité qui montre si un personnage non-joueur peut vous voir.

INDICATEUR DE MUNITIONS, DE SANTÉ ET D'ARMURE, ET DE MODES DE TIR

Les deux barres horizontales dans le coin inférieur droit de l'écran indique l'état de votre santé (barre rouge) et de votre armure (barre bleue). En dessous, l'objet que vous utilisez est affiché. Cela peut être vos jumelles, ou les munitions que vous utilisez pour votre arme.

INFORMATION CONCERNANT L'ÉTAT DU JOUEUR, SON ÉQUIPEMENT ET LES IMPACTS PSI

À droite de l'écran, l'état du joueur est affiché. La gravité de son état dépend d'une échelle de couleurs : vert – mineure, jaune – moyenne, rouge – critique. Soyez particulièrement attentif au saignement, aux radiations, aux attaques psi et aux dysfonctionnements de votre arme. Chaque problème a sa solution et vous devrez apprendre rapidement si vous voulez survivre.

INVENTAIRE

Au cours de vos expéditions dans la Zone, vous trouverez divers objets comme de la nourriture, de l'alcool et des fournitures médicales, ou des armes et des munitions, et même des artefacts rares pouvant rapporter beaucoup d'argent. Certains vaudront plus la peine d'être conservés, d'autres d'être vendus à un bon prix au bon acheteur. D'autres devront être amenés quelque part pour terminer une mission.
Vous gérez vos objets grâce à la fenêtre de l'inventaire. Pour afficher la fenêtre de l'inventaire, appuyez sur I.

La fenêtre de l'inventaire comprend six panneaux, quatre d'entre eux servant à conserver des objets. Attention : les quatre tableaux sont divisés en parties plus petites (cases). Plus l'objet que vous trouvez est gros, plus il occupera de cases dans votre inventaire.

1. Tableau d'armes primaires : ce tableau contient vos armes primaires.
2. Tableau d'armes secondaires : ce tableau contient vos armes secondaires.
3. Ceinture : c'est ici que vous gardez les artefacts que vous voulez utiliser. Il y a cinq cases sur votre ceinture.
4. Autres objets : le plus grand tableau de l'inventaire contient tous les objets inutilisés. Attention : l'indicateur de poids sur la barre du haut du tableau montre le poids de ce que vous portez et la limite à ne pas dépasser. Si vous dépassez la limite, votre personnage fatiguera plus vite. À partir d'un certain poids, vous ne pourrez plus bouger du tout.
5. Heure actuelle dans le jeu : affiché sur l'horloge dans le coin inférieur gauche.
6. Tableau de description : cliquez sur n'importe quel objet pour afficher sa description.
7. Personnage et ses attributs : chaque vêtement que vous porterez sera visible ici. Trois barres verticales se trouvent sur la gauche de votre personnage, correspondant à votre santé, à l'état de votre armure et à votre niveau de radiations. Sous votre personnage, juste au-dessus de vos niveaux de résistance, l'argent que vous possédez est affiché. La section inférieure de ce tableau indique vos niveaux de résistance. Certains objets, artefacts ou armures que vous trouvez dans le jeu vous immunisent partiellement contre différents types de dommages (brûlures chimiques, chocs électriques, etc.) Ils y sont affichés en pourcentages.

ACTIONS FACULTATIVES AVEC LES OBJETS

La fenêtre de l'inventaire vous permet de porter des objets, de les utiliser et de vous en débarrasser. Équipez-vous-en cliquant deux fois. Cliquez avec le bouton droit de la souris sur un objet pour voir son menu contextuel et pour effectuer une action spécifique avec cet objet. Par exemple, cliquer avec le bouton droit de la souris sur une arme vous permet de la décharger. Cliquer avec le bouton droit de la souris sur un kit médical vous permet de l'utiliser. Vous pouvez aussi sélectionner ABANDONNER pour vous débarrasser de l'objet sélectionné.

ARMES

L'armement est essentiel dans S.T.A.L.K.E.R et vous avez l'embarras du choix entre les armes dérobées aux ennemis morts et celles achetées à un marchand.
Les armes disponibles appartiennent aux catégories suivantes :

COUTEAU : une arme de combat rapproché efficace

PISTOLETS : de près, le pistolet est précis même s'il manque de puissance. Le pistolet peut être équipé d'un silencieux.

FUSILS : un fusil a assez de puissance pour convenir à la plupart des situations, mais sa portée est limitée et il doit être rechargé souvent.

FUSILS D'ASSAUT : l'arme la plus répandue dans la plupart des unités militaires, la catégorie du fusil d'assaut comprend entre autres le Akm 74/2. Les fusils d'assaut associent grande puissance, bonne cadence de tir et précision honorable. En plus, certains sont équipés d'un lance-grenades, très pratiques face à des ennemis puissants.

ARTILLERIE LOURDE : les armes lourdes comme les lance-grenades peuvent être utilisées contre les véhicules blindés et les avions. Leur cadence de tir lente est compensée par leur puissance immense.

GRENADES : les grenades peuvent être utilisées contre un groupe d'ennemis ou quand vous ne disposez pas d'une bonne trajectoire de tir avec le fusil.

FUSILS DE SNIPER : le fusil de sniper est une arme d'une extrême précision, mais son usage est limité en combat rapproché à cause d'une cadence de tir bien trop faible.

Vos décisions concernant l'armement ne s'arrêtent pas au choix d'une arme à feu. S.T.A.L.K.E.R propose plusieurs types de munitions différents pour chaque arme. Certains sont plus efficaces contre les ennemis blindés, d'autres explosent après avoir transpercé la cible. Passez un peu de temps à vous familiariser avec ces différents types de munitions et sélectionnez le plus adéquat. Dans S.T.A.L.K.E.R, quatre paramètres caractérisent une arme : LA PRÉCISION, LA PRISE EN MAIN, LES DÉGÂTS ET LA CADENCE DE TIR. Selon votre style de jeu, vous pourrez opter pour un équilibre des quatre ou plutôt pour une arme qui excelle dans un domaine précis.

PRÉCISION

Plus ce paramètre est élevé, plus il est facile de toucher sa cible, même de très loin. Les fusils de sniper excellent en précision, alors que les fusils sont plus qu'approximatifs.

PRISE EN MAIN

Les armes avec un bon paramètre de prise en main sont plus facilement et plus rapidement utilisables.

DÉGÂTS

Ce paramètre reflète les dégâts infligés par l'arme. Les armes provoquant de forts dégâts possèdent généralement une cadence de tir faible.

CADENCE DE TIR

Plus ce paramètre est élevé, plus les rafales tirées par l'arme s'enchaînent rapidement. Une cadence de tir rapide coïncide généralement avec une faible précision.

CONDITION

Votre arme se détériore avec le temps et vous le remarquerez quand votre arme commencera à s'enrayer et qu'un message s'affichera à l'écran vous conseillant de recharger. Appuyez sur le bouton RECHARGER ou changez le type de munitions pour débloquer votre arme. Attention : votre arme peut s'enrayer de plus en plus, c'est pourquoi vous devez garder un œil sur l'indicateur d'état qui apparaît dans la description des armes, dans la fenêtre de l'inventaire. Quand le niveau de l'indicateur baisse, il est temps de songer à remplacer cette arme.

TIR

Déplacez le réticule sur une cible et appuyez sur le bouton TIRER (bouton gauche de la souris par défaut). Pour faire feu avec une arme, vous pouvez aussi utiliser le mode ZOOM (bouton droit de la souris par défaut) pour vous aider à viser. Une des actions déterminantes du combat dans S.T.A.L.K.E.R est le rechargement. Recharger votre arme prend plusieurs précieuses secondes, alors assurez-vous de le faire souvent, car vous risquez de manquer de temps quand l'échange de tir aura commencé.

MODES DE TIR

Des types d'armes différents entraînent des modes de tir variés : AU COUP PAR COUP, EN RAFALE et AUTOMATIQUE. Suivant le mode de tir sélectionné, les impacts et la densité des tirs sont modifiés. Pour passer au mode de tir suivant, appuyez sur le touche 0, au mode de tir précédent, appuyez sur le touche 9.

GRENADES

Il existe deux modes pour lancer des grenades : normal et ajusté. Cliquez avec le bouton gauche de la souris pour effectuer un lancer normal. Cliquez avec le bouton droit de la souris et maintenez-le enfoncé pour effectuer un lancer ajusté. Dans ce mode, un indicateur de votre force de lancer apparaît. Plus il est élevé, plus le lancer sera fort. Puis relâchez le bouton droit de la souris pour lancer la grenade.

ARMURE ET COMBINAISONS DE PROTECTION

C'est vrai que l'attaque est la meilleure des défenses. Mais que faire quand l'ennemi est l'environnement lui-même ? Avant de vous aventurer dans la Zone, vous devez absolument porter une protection, que ce soit une combinaison complète ou un simple gilet pare-balles.

ARTEFACTS

Les artefacts vous rapportent de l'argent ou vous transmettent des capacités extraordinaires quand vous les portez à la ceinture. Chaque type d'artefact vous apporte à la fois des avantages et des inconvénients, alors familiarisez-vous à l'avance avec les différents artefacts.

PDA

Le PDA sert à organiser les informations et à garder une trace de vos contacts et des événements récents. Il vous donnera aussi des informations sur les missions, un journal de vos conversations et les statistiques de votre personnage.

Les données du PDA sont divisées en six catégories parmi lesquelles vous pouvez naviguer en choisissant les onglets appropriés au bas de l'affichage.

CARTE

Cliquez sur cet onglet pour visualiser une carte de la Zone. Utilisez les boutons sur la barre du haut pour déplacer le marqueur et changer l'échelle. Vous pouvez explorer la carte en déplaçant la souris tout en maintenant un de ses boutons enfoncé, ou en utilisant les curseurs.

JOURNAL

Le journal de votre PDA contient un registre de toutes vos conversations avec les personnages non-joueurs. Il est utile d'aller consulter cette rubrique quand vous perdez le fil de votre mission ou quand vous avez besoin de relire d'importantes informations.

CONTACTS

Cet onglet contient les informations sur tous les personnages non-joueurs que vous avez rencontrés. Chaque entrée indique une photo du PNJ, sa faction, sa réputation, son attitude envers vous et son rang. Au cours de votre aventure, vous rencontrerez beaucoup de personnages intéressants. Certains étant des alliés, d'autres étant à éviter, mieux vaut se souvenir de tout le monde.

CLASSEMENT

Sélectionnez cet onglet pour afficher le classement actuel des 20 meilleurs Stalkers. Cliquez sur une entrée pour découvrir les informations détaillées sur ce personnage à droite de l'écran. En plus de son rang et de son affiliation, vous trouverez quelques éléments de sa biographie. Votre position dans ce classement général est marquée en rouge. Grimpez dans le classement en tuant des Stalkers et des monstres, en achevant des quêtes et en trouvant des artefacts rares. Consultez le passage suivant pour en savoir plus sur les points de classement.

STATISTIQUES

Sélectionnez cet onglet pour afficher vos statistiques. Dans le coin supérieur gauche, se trouvent votre nom, votre photo, votre rang actuel, votre faction et votre réputation. En dessous, vous découvrez les points de classement que vous avez marqués dans chaque catégorie : Stalkers tués, mutants tués, quêtes achevées et artefacts trouvés. Sélectionnez une catégorie pour avoir plus de détails à droite de l'écran.

ENCYCLOPÉDIE

Au cours de votre progression, les informations sur la Zone sont ajoutées dans cette section. Utilisez l'encyclopédie pour en apprendre plus sur le monde qui vous entoure, ses habitants, ses anomalies, ses artefacts, etc.

MARCHANDER ET DISCUTER

DISCUTER

Pour débuter une conversation, approchez-vous d'un personnage neutre ou amical et appuyez sur l'icône UTILISER. Certains personnages ne parleront pas si le joueur expose une arme, alors il faut la cacher avant de faire une nouvelle tentative. Au bas de la fenêtre de dialogue se trouve un bouton MARCHANDER qui peut être utilisé pour passer en mode MARCHANDER.

MARCHANDER

Afin d'afficher l'écran pour marchander, cliquez sur le bouton MARCHANDER au bas de la fenêtre de dialogue. L'écran MARCHANDER se divise en trois colonnes :

La colonne la plus à gauche montre votre photo, votre rang et votre affiliation, vos fonds et votre inventaire. La colonne la plus à droite indique les mêmes informations concernant la personne avec qui vous faites affaire. Le marchandage en cours se déroule dans la colonne centrale.

Cliquez sur un objet pour afficher sa description. En plus de son nom, de son poids et de ses paramètres, vous verrez aussi son prix (dans le coin supérieur droit). Pour sélectionner un objet à marchander, cliquez deux fois dessus. Répétez cette procédure pour les autres objets que vous souhaitez marchander. Tous les objets sélectionnés sont affichés dans la partie inférieure de la colonne centrale, avec les objets que vous tentez de vendre au-dessus et ceux que vous voulez acheter en dessous. La valeur totale des objets sélectionnés apparaît dans le coin supérieur droit de l'écran. Si les objets que vous vendez ont moins de valeur que ceux que vous achetez, vous devrez payer la différence en liquide ou retirer des objets placés au centre de l'écran en cliquant deux fois dessus.

Pour marchander des objets, cliquez sur le bouton MARCHANDER. Pour quitter l'écran de marchandage, cliquez sur QUITTER.

VUE D'ENSEMBLE DU JEU

DÉTECTION D'ANOMALIES

Les anomalies sont la source des trésors les plus convoités de la Zone : les artefacts. Ils possèdent souvent des propriétés hors du commun. Certains ont des qualités bénéfiques, d'autres sont gênants, voire carrément dangereux. Par exemple : l'artefact Limace, provenant de l'anomalie du champignon visqueux, est un objet gélatineux et translucide connu pour nourrir son utilisateur, éloigner les radiations et améliorer la coagulation du sang. Cependant, son utilisateur devient aussi extrêmement sensible aux blessures électriques, chimiques et thermiques.

AMIS ET ENNEMIS

HUMAINS

Tout comme dans le monde extérieur, les Stalkers forment un groupe de gens différents. Certains sont travailleurs, honnêtes, alors que d'autres n'hésiteraient pas à vous tirer une balle dans la tête s'ils étaient sûrs de s'en sortir. Vous aurez le choix d'avancer seul, d'aider les autres ou de devenir le membre d'une faction avec tous les avantages et les inconvénients que cela comporte. Pendant la partie, vous rencontrerez des marchands, des scientifiques, des soldats, des criminels et d'autres gens qui tenteront de vous aider ou de vous tuer suivant votre comportement et vos actions. Choisissez vos amis avec prudence et vos ennemis avec défiance.

MUTANTS ET MONSTRES

Les sols contaminés de la Zone ont généré un nombre saisissant de formes de vie mutantes. Ces dernières marquent leur territoire, sont agressives et emploient souvent des tactiques brutales ou ingénieuses contre les intrus. Soyez constamment sur vos gardes et éliminez les cibles au plus vite. Copiner avec une troupe de chiens mutants est la meilleure façon de passer l'arme à gauche.

ATTITUDES ET INTERACTION

L'attitude des êtres humains et des créatures rencontrées dans la Zone dépend de plusieurs facteurs. Elle sera par exemple influencée par vos précédentes actions envers eux ou leurs alliés, ou aussi par le fait que vous venez de pénétrer sur leur territoire (avec ou sans avertissement). Votre réticule, ainsi que les icônes sur la carte miniature, indiquent l'attitude actuelle des cibles à portée. Les êtres humains neutres et amicaux réagissent peu si vous maintenez votre arme dans leur direction. Si vous voulez entrer en contact pacifiquement, baissez votre arme. La couleur du réticule passera du blanc (sur aucune cible) au vert (si la cible est une créature amicale), au jaune (si c'est une créature neutre) ou au rouge (si la créature est hostile).

INFORMATION SUR LE COMBAT ET LE RÉTICULE

S.T.A.L.K.E.R utilise un système de réticule dynamique pour fournir des informations sur l'environnement (cf. Attitudes et interaction) et sur les conditions de visée. Les facteurs suivants ont un effet direct sur la taille du réticule et la précision de l'arme.

Mouvement : le réticule devient plus grand alors que la précision diminue quand le joueur se déplace.

Munition : le type de munitions a aussi un effet sur la taille du réticule et la précision de l'arme. Par exemple, les munitions perforantes des fusils d'assaut réduisent la taille du réticule et améliore la précision.

Mode Auto / Rafale : en mode Auto ou Rafale, le réticule tremble, change de taille et la précision est réduite.

Mode Visée : quand le joueur vise avec un viseur ou des jumelles, le réticule standard disparaît. L'organe de visée ou le réticule intégré des jumelles le remplace.

MULTIJOUEUR

En mode multijoueur, S.T.A.L.K.E.R vous permet de tester vos compétences contre des joueurs du monde entier via Internet ou un réseau local (LAN). Jusqu'à 32 joueurs peuvent s'affronter simultanément sur plusieurs cartes et dans divers modes.

MODES DE JEU

Match à mort

C'est chacun pour soi. Votre mission est de tuer (fragger) plus d'ennemis que vos adversaires avant la fin du temps imparti ou avant que la limite de frags soit atteinte. En mode Match à mort, vous pouvez accéder au menu d'achat seulement après la mort du joueur.

Match à mort en équipe

Dans ce mode, les joueurs forment deux équipes, chacune munie d'un armement unique :

La faction de la Liberté (Stalkers)
Les membres de ce groupe possèdent principalement des armes de l'ex-URSS.

Les Mercenaires (Chasseurs de tête)
Les Mercenaires sont équipés d'armes utilisées par les forces armées de l'OTAN. En match à mort en équipe, l'équipe du joueur doit fragger plus d'ennemis que la faction adverse avant la fin du temps imparti ou avant que la limite de frags soit atteinte. L'accès au menu d'achat est possible seulement après la mort d'un joueur.

Chasse aux artefacts

Dans ce mode, les joueurs forment aussi deux groupes, les Stalkers et les Mercenaires, mais l'objectif principal est de ramener un artefact à sa base. Les équipes régénérées à deux endroits différents (leur base respective) sont situées dans des secteurs opposés de la carte. Il est possible de faire des achats seulement à l'intérieur d'une base. L'artefact apparaît par hasard dans des endroits prédéfinis sur la carte. L'équipe qui rapporte l'artefact à sa base marque un point. Si l'artefact n'est ramassé par aucune équipe, ou s'il est activé par un des joueurs, il disparaît pendant un laps de temps avant de réapparaître à un endroit différent. N'importe quel joueur peut activer un artefact, ce qui le transforme en une anomalie mortelle qui ne peut plus être ramassée.

RANGS

Les parties multijoueurs de S.T.A.L.K.E.R comprennent de nombreux équipements, des grenades et des armes avec une puissance de tir, une précision et des dégâts qui diffèrent. Toutefois, pour se servir du meilleur équipement, vous devez avoir assez d'argent et un rang suffisant. Il y a 5 rangs en tout. Pour gravir les échelons, le joueur peut acquérir de l'expérience en :

- Infligeant des dégâts à l'ennemi avec un bonus s'il le touche à la tête.
- Effectuant des actions efficaces pour l'équipe (seulement en mode Chasse aux Artefacts) comme obtenir l'artefact en premier ou le ramener à la base.

Certaines armes sont disponibles en fonction des rangs et sont attribuées ainsi :

- DÉBUTANT

Pistolets :	tous
Fusils :	BM 17
Mitrailleuses :	Akm 74/2U, Viper 5, Akm 74/2, IL 86
Équipement :	kit de premier secours, détecteur, silencieux, protection antiradiation, jumelles
Grenades :	toutes

- EXPÉRIMENTÉ

Fusils :	Chaser 13, SPSA14
Mitrailleuses :	TRs 301, Obokan
Fusil de sniper :	Vintar BC
Matériel :	scientifique
Équipement :	jumelles

- **PROFESSIONNEL**
  Mitrailleuses : Tunder S14, SGI 5k
  Fusils de sniper : SVDm 2, SVUmk2
  Matériel : militaire
  Équipement : lance-grenades

- **VÉTÉRAN**
  Mitrailleuses : GP 37, VLA
  Arme lourde : RPG-7u
  Matériel : Exosquelette

- **STALKER LÉGENDAIRE**
  Mitrailleuses : FT 200M
  Fusil de sniper : fusil Gauss
  Arme lourde : Bulldog 6

ARGENT

En plus du rang suffisant, il vous faudra de l'argent pour acheter des armes. Il existe différents moyens de gagner de l'argent.

- Réaliser des frags
  - Tuer des ennemis
  - Tuer le plus d'ennemis possible tout en restant en vie vous donnera de l'argent en plus
  - Abattre des ennemis en les touchant en pleine tête
  - Tuer des ennemis au couteau
  - Tuer des ennemis au couteau par derrière

- Ramasser des sacs contenant des équipements
- Ne rien acheter après être mort
- Uniquement en mode Chasse aux artefacts :
  - Apporter l'artefact à la base
  - Tuer l'ennemi qui transporte l'artefact
  - Si l'équipe du joueur a apporté l'artefact à la base
  - Si l'équipe ennemie a apporté l'artefact

MENU MULTIJOUEUR

Pour commencer une partie multijoueur, sélectionnez Partie en réseau dans le menu principal. Le menu multijoueur s'affiche avec les options suivantes :

Nom du joueur : votre pseudo qui s'affiche pendant la partie.

Numéro de série : le code de votre licence. Ne le donnez pas à n'importe qui !

Il y a trois rubriques dans le menu Partie en réseau.

1. CLIENT

Sélectionnez cet onglet pour rejoindre un serveur existant. Il existe trois façons de se connecter à un serveur :

- Internet. Connexion au serveur via Internet
- Réseau local. Jouer via une connexion **LAN**
- Adresse IP directe. Vous pouvez vous connecter à un ordinateur spécifique (via un réseau **LAN** ou Internet), en saisissant directement son adresse IP.

Filtres. Priorités des serveurs affichés dans la liste.

- Vide. Affiche les serveurs vides.
- Plein. Affiche les serveurs pleins.
- Accès restreint. Affiche les serveurs privés, protégés par un mot de passe.
- Aucun mot de passe. Affiche les serveurs non protégés.
- Aucun tir amical. Affiche les serveurs où les joueurs d'une équipe ne peuvent pas infliger de dégâts à leurs équipiers.
- Sans PunkBuster. Affiche les serveurs non protégés contre la fraude.
- Serveurs en écoute. Affiche les serveurs non "dédiés".

Rafraîchir

- Rafraîchir tout. Met à jour les informations sur tous les serveurs de la liste.
- Rafraîchir un serveur. Met à jour les informations d'un seul serveur sélectionné.
- Informations du serveur. Affiche les pseudos des joueurs, le type de partie, le score, etc.

Connecter : se connecter au serveur sélectionné.

Annuler : revenir au menu principal.

2.SERVEUR

Vous trouverez ici une liste de tous les serveurs qui remplissent vos critères. Vous pouvez filtrer la liste en utilisant les options sur la droite, dans la rubrique Filtres.

Nom de serveur : le nom affiché dans la liste de serveurs.

Mot de passe : le client devra saisir des lettres et/ou des chiffres pour se connecter au serveur.

Mode : sélectionnez le mode de jeu "Match à mort", "Match à mort en équipe", "Chasse aux artefacts". Pour plus de détails, consultez la rubrique Modes de jeu.

Maximum de joueurs : le nombre maximum de joueurs est défini entre 2 et 32, sur un serveur.

Dédié : hébergement d'un serveur dédié.

Cartes disponibles : cliquez deux fois ou utilisez les touches de direction pour ajouter des cartes sur la liste de cartes à utiliser lors de la prochaine session de jeu.

Créer : créez un serveur avec des paramètres sélectionnés.

3.OPTIONS

L'onglet d'options vous permet de configurer les paramètres avancés du serveur.

Connexion au réseau

Serveur public : vous pouvez passer d'une partie en réseau **LAN** à une partie sur Internet.

Liste de cartes : c'est le nom du fichier qui contient la liste de cartes à utiliser dans la prochaine session hébergée.

Mode Spectateur : activez-le pour permettre aux joueurs connectés de rejoindre la partie en tant que spectateur. Le joueur suivi apparaît en quelques secondes.

Droit de vote : autorisez ou interdisez les votes sur le serveur.

OPTIONS RÉGÉNÉRATION

Renaissance forcée : après la mort, le joueur se régénère automatiquement après un certain temps.

Renforcement : un certain temps après la mort, les joueurs se régénèrent simultanément.

Régénération d'artefact : tous les joueurs sont régénérés après avoir rapporté un artefact à la base.

Invulnérabilité : après la régénération, le joueur reste invulnérable pendant un certain laps de temps.

Indicateur d'invulnérabilité : activez ou désactivez l'indicateur au-dessus du joueur invulnérable.

SERVEUR

Dégâts alliés : le pourcentage de dégâts subis par le joueur après avoir été touché par les joueurs de son équipe.

Limite de frags : la limite de frags pour chaque partie.

Chrono : le temps imparti pour chaque partie.

Durée des artefacts : la durée (en minutes) pendant laquelle l'artefact restera au même endroit s'il n'est ramassé par aucune des équipes.

Nombre d'artefacts : le nombre d'artefacts qu'il faut ramener à la base pour qu'une équipe remporte la partie.

Absence de l'artefact : le temps nécessaire pour que l'artefact réapparaisse après que le précédent a disparu ou été emmené dans l'une des bases.

Équilibrage automatique de l'équipe : choisir d'équilibrer automatiquement le nombre de joueurs par équipe.

Changement automatique d'équipe : vous activez ou désactivez le changement automatique de joueurs d'une équipe à l'autre quand un nombre défini d'artefacts est amené à la base. Cela entraîne un redémarrage automatique.

Indicateur des alliés : vous activez ou désactivez les indicateurs au-dessus des alliés.

Noms des amis : vous activez ou désactivez le mode qui affiche les noms des partenaires après avoir appuyé une fois sur la touche attribuée (Touche **VERROUILLAGE MAJUSCULE** par défaut).

Sans anomalie : activez ou désactivez les anomalies.

Durée des anomalies : le temps imparti avant que les anomalies ne changent de positions sur la carte.

Échauffement : l'"échauffement" correspond au temps avant que la partie commence. Toutes les armes sont disponibles, mais les joueurs ne peuvent pas marquer de points pendant ce laps de temps.

OPTIONS MÉTÉO

Météo initiale. Le début du niveau peut se dérouler :

- par temps clair
- par temps nuageux
- de nuit
- par temps pluvieux

Changement de coefficient. Cela détermine la vitesse à laquelle le temps change : 1 pour qu'il varie très lentement et 100 pour qu'il change très vite.

OPTIONS SPECTATEUR

Équipe seulement. Si cette option est activée, les spectateurs pourront uniquement suivre les membres d'une équipe.

Caméra libre. Si cette option est activée, les spectateurs pourront se servir du mode Caméra libre et donc contrôler manuellement la caméra spectateur.

Première personne. Si cette option est activée, les spectateurs pourront voir la partie en mode Vue à la première personne.

Troisième personne. Si cette option est activée, les spectateurs pourront voir la partie en mode Vue à la troisième personne.

Troisième personne libre. Si cette option est activée, les spectateurs pourront tourner la caméra en mode Vue à la troisième personne et même voir derrière le joueur.

Annuler : revenir au menu principal.

DÉMARRAGE DE LA PARTIE

SÉLECTION DE L'ÉQUIPE

Choisissez entre l'équipe des Stalkers et celle des Mercenaires en cliquant avec la souris sur l'icône correspondante.

CHOIX DE L'APPARENCE

Cliquez sur l'apparence avec laquelle vous souhaitez jouer.

ACHAT DES ARMES ET DU MATÉRIEL

Appuyez sur la touche B afin d'entrer dans le menu pour acheter des armes et du matériel.
Utilisez la souris et les touches 1, 2, 3, 4, 5 pour sélectionner la catégorie de matériel dans laquelle vous désirez faire des achats : pistolets, fusils et fusils d'assaut, grenades, combinaisons de protection, équipement.
Si vous avez les moyens, achetez-vous un objet en cliquant deux fois dessus et vous verrez l'objet apparaître dans les emplacements de l'inventaire.

Si vous êtes à court d'argent, vous serez incapable d'acheter des armes ou de l'équipement. Pour confirmer tous vos achats, cliquez sur OK. C"est la seule façon de conclure vos achats.

Crédits

GSC
Producer
Sergiy "-GSC-" Grygorovych

Project Lead
Anton Bolshakov

Lead Designer
Andrew "Prof" Prokhorov
Yuriy Negrobov

Lead Programmer
Oles Shishkovtsov

Art Department
Level Design
Andrew "Rainbow" Tkachenko
Serge Kurbatov
Veniamin Tuz
Kim Demidenko
Evgeniy Zaitsev
Alexander "SU-27" Pavlenko
Vladimir A. Efimov
Dmitriy Shpilevoy
Suprun Bogdan
Sergiy "Karma" Karmalskiy
Yuriy "Jip" Petrovskiy
Maxim "ghouL" Shelekhov
Alexander "LEX" Pshenichiy
Yaroslav Grabovskiy
Eugene "Frodo" Karpenko

Animation
Vladimir Korunchak
Olga Korunchak
Sergiy Volchanov
Olga Volchanova

Character models
Slava "Glory" Goncharenko
Ruslan Konovalchuk

Textures
Anatoliy Podorvaniy
Alexandr Kovach

Art
Victor Lukash
Ivan Khivrenko

UI Art
Roman Nesin
Olga Troekurova

Vladimir Kotov
Programming department
Dmitriy Iassenev
Alexander Maksimchuk
Andrew Kolomiets
Vitaly Maximov
Ruslan Didenko
Konstantin Slipchenko
Sergiy Gemeitsev
Serguei Ivantsov
Andrew Nikolaev
Sergiy Vinnichenko
Alexander Plichko
Alexander Chugai
Vladimir Tunduk
Andrew Fidrya
Oleg Khriptul
Eugene Negrobov
Yuriy Dobronravin
Victor Revutsky
Roman Marchenko

Game Design Department
Alexey Sityanov
Vyacheslav "must_die" Aristov
Ivan "E1" Veretiannikov
Konstantin Kuzmin
Denis Volvach
Peter Dushynsky
Yuriy Konstantinov
Dmitriy "Krondor" Lekhno
Andrey Verpahovskiy
Roman Shyshkin
Konstantin Nekhaychuk

Sound Producer
Dmitry Kuzmenko

Original Music
MoozE
Prague Symphonic Orchestra
Firelake

Localization department
Eugene "Smile" Kuchma
Vladimir Litvinenko

Q&A Department
Dyukov Petr
Krivets Dmitriy
Yury Scripal
Kiril Bragin
Denis Naprasniy

PR Department
Oleg "Yava" Yavorsky

Valentin "Atem" Yeltyshev
Denis "Blackbird" Ananyev
Yury "Gagarin" Besarab
Sergey Terlyuk

Sales Department
Sergiy Grushko
Victoria Boyko

SPECIAL THANKS:
Vladimir Avdeev

-= Alexander Novikov, Igor Gramotkin and the rest of Chernobyl Power Plant staff and administration for their support =-

-= Chernobyl Exclusion Zone Administration for allowing us to do our crazy explorations =-

-= Rimma Kiselitsa, Marina Polyakova and the rest of Chernobylinterinform agency staff for taking good care of us and feeding us with ample info and nourishing lunches =-

-= Alexander Naumov for his great informational input and his noble mission =-

-= Thomas Boecker, Markus Holler and the rest of Merregnon® Studios (http://merregnon-studios.com/) for their efforts on creating some great orchestral music for us.

-= FIRELAKE band (www.firelake.kiev.ua) and their friends Gurza Dreaming for the rocking sound-tracks =-

-= FAN-BASE! We thank heartily Waquar "HeadHunter" Tariq, Alexey "Don Reba" Badalov, Emile aka Redrick, Peter Sjöberg, Pixel, Michi, nasa800, LPKorn3324, Leks, Cpcat, Rad-X, Sosed, Amoki, Claws, Siro/Dennis, Nicklas Ridewing, Otto Bahmann & Mike Bretschneider, cractus01, Marcel Kleffmann, Nikolay Dashevsky, Abe, Anton Brovko, Mario, fen1x, Alan Nogueira da Gama and so many more of you around the globe who passionately supported S.T.A.L.K.E.R. through all these years =-

***

From the entire team THANKS to all of you who ever helped us make S.T.A.L.K.E.R. happen and encouraged us no matter what! Your good efforts will not be forgotten!

QA

Director, Quality Assurance
Monica Vallejo

QA Managers
Mario Waibel
Michael Motoda

Test Supervisor
David Sapienza

Test Lead
Warren Wong

Testers
Carlos Aguilar
Adam Blais
Jonathan Bloch
Eric Deerson
Ruben Gonzalez
Christopher Leippi
Osvaldo Mejia
John Padovan
Ian Tharp
Timothy Thurman
Eric Whitebread
Selvin Wright

PC Supervisor
Jim Krenz

QA Technicians
Richard Jones
Michael Zlotnicki
Justin Drolet

Mastering Lab Supervisor
Anthony Dunnet

Mastering Lab Technicians
Glen Peters
T. Ryan Arnold
Heidi Salguero
Ryan Fell

Remastering Project Manager
Charles Batarse

Database Administrator
Jonathan Gill

Database Applications Engineer
Brian Kincaid

Game Evaluation Team
Scott Frazier
Matt Elzie
Eric Weiss
Chris Emerson

Human Factors Design Specialist
Ray Kowalewski
David Wilson

QA Operations Coordinator
Steve Nelson

HR Generalist
Eve Waldman

QA Special Thanks
Mark Wagman

THQ HEADQUARTERS
EXECUTIVE STAFF
Executive Vice President
Worldwide Studios
Jack Sorenson

Executive Vice President
Worldwide Publishing
Kelly Flock

PRODUCT DEVELOPMENT
Senior Vice President,
Product Development
Steve Dauterman

Executive Producer
Dean Sharpe

Associate Producer
Evan Icenbice

GLOBAL BRAND MANAGEMENT
Senior Vice President
Worldwide Publishing
Bob Aniello

Director, Global Brand
Brad Carraway

Brand Manager
Monica Robinson

Vice President, Corporate
Communications
Liz Pieri

Media Relations Manager
Rob Cassel

Media Relations Coordinator
Craig Mitchell

Legal
Brandy Carrillo
Debbie Fingerman
Jenni Carlson
Jim Kennedy

CREATIVE SERVICES
Director – Creative Services
Howard Liebeskind

Creative Services Manager
Kirk Somdal

Video Production Manager
Christopher Folino

Video Production Coordinator
Melissa Rivas

THQ International
SVP European Publishing
Ian Curran
Director, Global Brand Management
Michael Pattison

Senior Global Brand Manager
Mickey Torode

Global Brand Manager
Claudia Kuehl

Assistant Global Brand Manager
Anthony Newall

Global PR Manager
Guy Cunis

Online Manager
Huw Beynon

UK Product Manager
Laura Disney

UK PR Manager
Helen Jones

Export Marketing Manager
Gayle Shepherd
Luke Keighran

Product Manager, Germany
Melanie Skrok

Head of PR, Germany
Georg Reckenthäler

Marketing Manager, Nordic
Henrik Viby

PR Manager, Nordic
Peter Jakobsen

Senior Product Manager, France
Jeremy Goldstein

PR Manager, France
Jerome Benzadon

Product Manager, Spain
Javier Mañú

PR Manager, Spain
Jorge Nicolas Vazquez
Marketing and PR Manager, Benelux
Robin Wolff

Product Manager, Asia Pacific
Chris Wright

PR & Promotions Co-ordinator,
Asia Pacific
Drew Taylor

Korea Product Manager
James Jung

Japan Product Manager
Takahiro Morita

International Art Director
Till Enzmann

DTP Operator (ICS)
Anja Johnen
Detlef Tapper
Dirk Offenberg
Jens Spangenberg
Ramona Sackers
Ramona Stell

European Localisation Director
Susanne Dieck

European Localisation Engineer
Bernd Kurtz

European Localisation Technician
Andreas Herbertz

CD PROJEKT
LOCALISATION CENTRE

PM: Paweł Grzywaczewski

Lead Testers:
Łukasz Wątroba
Elżbieta Pustuł
Zbigniew Wojtania

Testers:
Jan Piotrowski
Kamil Spólny
Artur Skoczek
Michał Słupecki
Mateusz Dybiec
Michał Wielebski
Łukasz Chorek
Sylwester Zajdel
Hubert Jadczak
Karol Falak
Przemysław Sułkowski
Wojciech Krukowski
Błażej Jóźwik
Arkadiusz Szczytowski
Mateusz Pomianowski
Marek Przyjemski
Andrzej Bućko

ASUS®
Rock Solid · Heart Touching

GSC Game World, © Transavision Ltd 2006. Exclusively published and distributed by THQ Inc. THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. Weapon Sound FX by Bob & Barn Ltd. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.

This product contains software technology licensed from GameSpy Industries, Inc. © 1999-2007 GameSpy Industries, Inc. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved.

CONTRAT DE LICENCE UTILISATEUR

Avant d'installer le Logiciel, vous devez prendre connaissance des conditions et termes de la licence d'utilisation qui vous est consentie par la société THQ.

En installant le logiciel, vous reconnaissez avoir pris connaissance de la présente licence et en accepter l'ensemble des conditions. A défaut d'acceptation de ces conditions, toute installation, utilisation et copie du Logiciel est strictement interdite.

I. DROITS D'AUTEUR ET OCTROI DE LICENCE

a. droits d'auteur et droits voisins

Les droits d'auteur et droits voisins associés au logiciel, à sa documentation, et à tout autre élément composant le produit fourni par THQ, notamment les titres, thèmes, objets, personnages, noms de personnage, scénario, dialogues, phrases d'accroche, lieux, décors, textes, effets spéciaux, enregistrements audio et séquences d'images, (ci-après dénommés ensemble « Le Logiciel ») sont la propriété de THQ ou de ses fournisseurs.

Le Logiciel est protégé par la législation et les traités internationaux sur les droits d'auteurs et droits voisins et par toutes les législations nationales applicables. Ce Logiciel doit donc être traité comme tout élément protégé par des droits de propriété intellectuelle.

b. Octroi de licence

THQ vous octroie une licence d'utilisation personnelle, non exclusive, et incessible (la « Licence ») qui vous autorise à installer le logiciel sur un seul disque dur et ce conformément aux restrictions et limitations définies au paragraphe 2 ci-après..

Il ne vous est consenti aucun droit d'utilisation des éléments associés au Logiciel (comprenant notamment les titres, thèmes, objets, personnages, noms de personnage, scénario, dialogues, phrases d'accroche, lieux, décors, textes, effets spéciaux, enregistrements audio et séquences d'images) si ce n'est aux fins d'utilisation normale du Logiciel dans lesquels ces éléments sont inclus et ce dans des conditions conformes aux termes de la présente licence.

Vous n'êtes PAS autorisé à concéder l'utilisation du Logiciel sous licence, ni à vendre, louer ou transférer le Logiciel (ni aucun de ses éléments constitutifs tels que les enregistrements audio ou les échantillons contenus dans ce CD-ROM) à aucun tiers. Vous vous interdisez d'effectuer toute altération, modification ou adaptation de tout ou partie du Logiciel et de sa documentation.

Tous les droits qui ne vous sont pas octroyés expressément dans le cadre de la présente Licence sont des droits réservés de THQ.

2. UTILISATION AUTORISEE ET RESTRICTIONS

La présente licence vous autorise à installer et utiliser le Logiciel sur un seul ordinateur et un seul écran à la fois. Vous ne devez donc pas installer le Logiciel sur un ordinateur ou un système donnant un accès électronique à ce logiciel à plus d'UN utilisateur. Vous êtes autorisé à réaliser UNE copie du Logiciel sous forme lisible par la machine, à des fins de sauvegarde uniquement, sachant que ladite copie ne devra être conservée que sur un ordinateur à la fois.

CARTE DE RÉFÉRENCE RAPIDE

Vous pouvez les modifier depuis l'onglet Commandes dans le menu Options

Action	Touche par défaut	Description
Gauche	Flèche gauche	Regarder à gauche
Droite	Flèche droite	Regarder à droite
Haut	Flèche haut	Regarder en haut
Bas	Flèche bas	Regarder en bas
Avant	Z	Avancer
Arrière	S	Reculer
Pas vers la gauche	Q	Marcher vers la gauche
Pas vers la droite	D	Marcher vers la droite
Sauter	Espace	Sauter
S'accroupir	Ctrl gauche + Maj gauche	Passer en douce
S'accroupir	Ctrl gauche	S'accroupir
Sprinter	X	Courir en avant
Jeter un regard à gauche	A	Se pencher à gauche
Jeter un regard à droite	E	Se pencher à droite

ARMES ET ÉQUIPEMENT

Action	Touche par défaut	Description
Changer d'arme	1-6	Sélectionner une arme
Changer de type de munitions	Y	Changer de type de munitions
Sélectionner l'arme suivante	Molette de la souris	Sélectionner l'arme suivante
Sélectionner l'arme précédente	Molette de la souris	Sélectionner l'arme précédente
Tirer	Bouton gauche de la souris	Tirer avec une arme
Zoom	Bouton droit de la souris	Zoom avant/arrière
Recharger	R	Recharger l'arme
Lance-grenades	V	Sélectionner le lance-grenades (disponible avec certaines armes)
Mode de tir suivant	0 (zéro)	Afficher le mode de tir suivant
Mode de tir précédent	9	Afficher le mode de tir précédent
Inventaire	I	Ouvrir la fenêtre de l'inventaire
PDA (Mission en cours)	P	Activer le PDA
Carte PDA	,	Afficher la carte de la Zone sur votre PDA
Contacts PDA	H	Afficher l'onglet des contacts sur votre PDA
Lampe de poche	L	Activer la lampe de poche
Vision nocturne	N	Activer le mode vision nocturne
Bandage rapide	$	Soigner rapidement les blessures bénignes et le saignement
Kit médical rapide	^	Soigner rapidement les blessures plus graves
Jeter les armes	G	Jeter les armes
Utiliser	F	Utiliser l'objet sélectionné

Numéro de série

58162 / 87605 / 89326